

MAX RENDERER®

**JOGOS
QUE PODEMOS
ESPERAR PARA
O COMEÇO DE
2020**



**THIAGO
VALENTIM
PORTFÓLIO**

**SERGUEI
KRIKALEV**



DICA DE GAME



Quer ser encontrado?

Utilize **#revistamaxrender** em suas artes no Facebook, Instagram e Twitter

#REVISTAMAXRENDER

Editorial

Esta é a 9ª edição da revista MaxRender e a última do ano de 2019. Fechando assim um ciclo de muito trabalho e dedicação ao longo destes incríveis 12 meses. Por isso, neste editorial especial todos nós da MaxRender queremos agradecer a cada um dos nossos leitores e seguidores pelos feedbacks e divulgação do nosso trabalho.

Graças a todo esse apoio, a popularidade e alcance da MaxRender cresceu mais de 110% em relação ao ano passado e tudo isso devemos a vocês. Muito obrigado!

Desejamos um incrível 2020 e uma excelente leitura.

Spoiler | O que esperar para 2020?

O ano de 2020 entrará com muitas novidades desde o lançamento do novo site com recursos exclusivos a novos serviços que irão beneficiar os profissionais da computação gráfica.

As datas para os lançamentos serão divulgadas em nossas redes sociais. Então, não deixe de nos seguir.

Nos vemos em 2020.

Marcelo R. Soares | Editor

 [revistamaxrender](#)

 [maxrender_cg](#)

 [maxrender.com.br](#)

Seções

04



15



05



17



11



19



13



23





HEIHACHI



Erick Vieira

Software usados:
Zbrush

Portfólio

artstation.com/erickvieira
[instagram.com/erickvieiraart](https://www.instagram.com/erickvieiraart)
[facebook.com/arerrickvieira](https://www.facebook.com/arerrickvieira)





cadunico.art.br

Instrutor do curso de Produção Gráfica com Software Livre do Programa Luz Solidária da ENEL DISTRIBUIÇÃO RIO, realizado na ONG ABRAÇO DO TIGRE – RJ.

Consultor de Software Livre da Secretaria de Educação Ciência e Tecnologia da prefeitura de Niterói.

Diretor de arte do Núcleo de Produção Digital do estado do Rio de Janeiro.

Redator do BLOG ANIMAÇÃO SA.

Criador e Coordenador do primeiro evento de computação gráfica com software livre do Brasil – o GNUGRAF (<http://gnugraf.org>).

Instrutor e idealizador do curso de Videografismo e Produção Gráfica com Software Livre ministrada na UNESP ILHA SOLTEIRA, RIOSOFT, REDE GLOBO – PROJAC, PONTÃO DA ECO (Faculdade de comunicação UFRJ).

Designer das capas da Revista Espírito Livre.

Organizador e Designer de vários eventos de software livre, como: HACK'N RIO, FLISOL, FORUM DE SOFTWARE LIVRE DE DUQUE DE CAXIAS.

Instrutor de minicursos e palestras na área de produção gráfica com software livre em eventos como: LATINOWARE, Rio +20, CONSEGI, FLISOL, FORUM DE SOFTWARE LIVRE DE GOIANIA, GNUGRAF, FÓRUM DE SOFTWARE LIVRE DE DUQUE DE CAXIAS

Um dos responsáveis pela migração da Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ (ESDI) para Software Livre.

Jogos Indie

Olá pessoal,

já sei que vocês estão pensando, “lá vem o Cadunico com mais uma lista”! Hehehe, realmente eu entendo vocês. Mas felizmente, desta vez irei abordar um assunto bem atual. Nesta edição falarei sobre jogos indies.

Por um acaso você sabe o que é um jogo Indie? Sabia que não precisa de super equipes para você desenvolver um jogo? Que no mercado não tem vez apenas para as grandes produtoras?



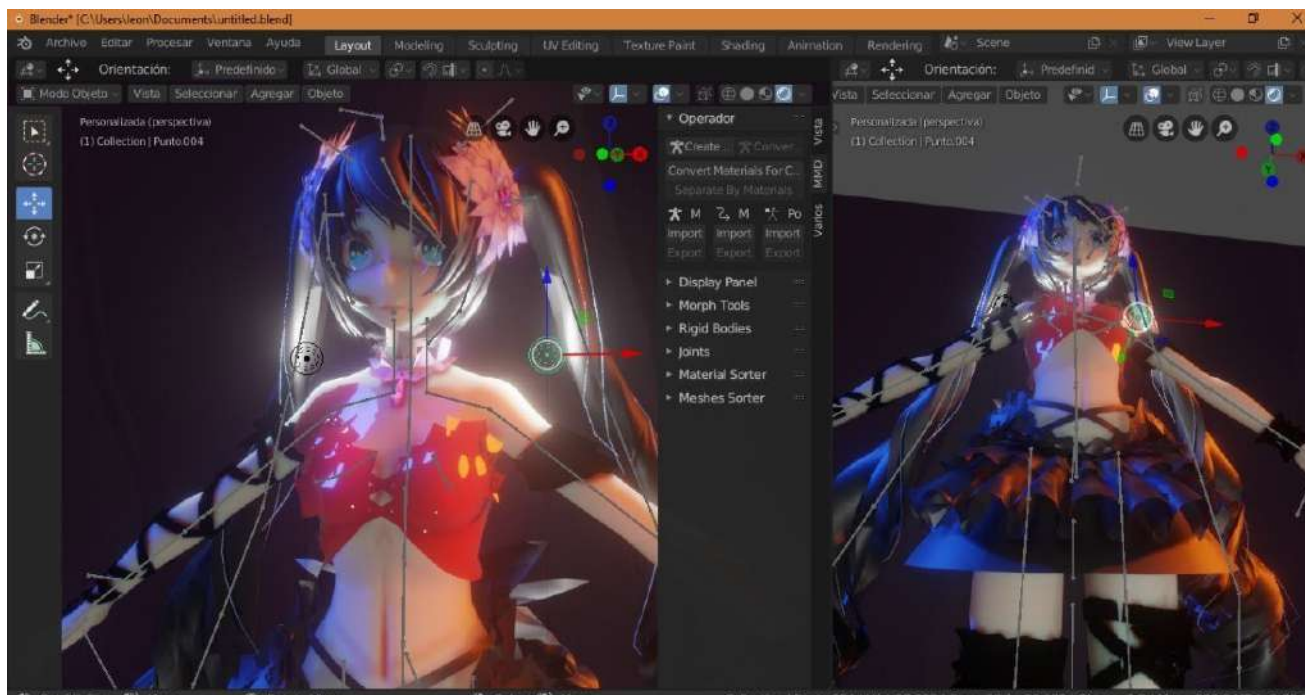
Se você sonha em produzir um jogo, este artigo é para você! Os jogos indies ou independentes, são jogos que são desenvolvidos por pequenas produtoras ou simplesmente entusiastas do assunto. Não quer dizer com isto que a qualidade dos games seja inferior. Muitos blockbusters da indústria vieram de indies.



Mas, Cadunico, por onde devo começar a desenvolver meu jogo?

Temos que salientar que a produção de um jogo requer um nível muito alto de dedicação, pois é uma tarefa muito longa e carregada de detalhes. Basicamente a produção de um jogo se divide em 2 times, o time front end e o time back end. O front end é o time responsável pela identidade visual do jogo, que vai desde

as telas até concept de cenários, personagens, fases e tantos outros elementos. O back end já é o time responsável por codificar o jogo, criar as regras, desenvolver a comunicação entre o jogo e o console, assim por diante.



Definido os membros dos distintos times chega hora de dividir o projeto em etapas. Cada produtora possui o seu método de execução. Mas basicamente as etapas se dividem em:

Conceito

É a idéia em seu estado mais puro da arte, nesta fase temos os primeiros esboços de enredo, personagens, cenários, jogabilidade, potencialidade financeira, etc.... É muito interessante ter um documento que registre esta fase, assim lá na frente servirá de



Pré produção ou planejamento:

Um vez que a ideia tenha sido concebida, o próximo passo é estudar como desenvolver o projeto. Nesta fase o front end começa a desenvolver os primeiros esboços do visual do jogo. O back end começa estudar as melhores ferramentas para o desenvolvimento lógico do jogo.



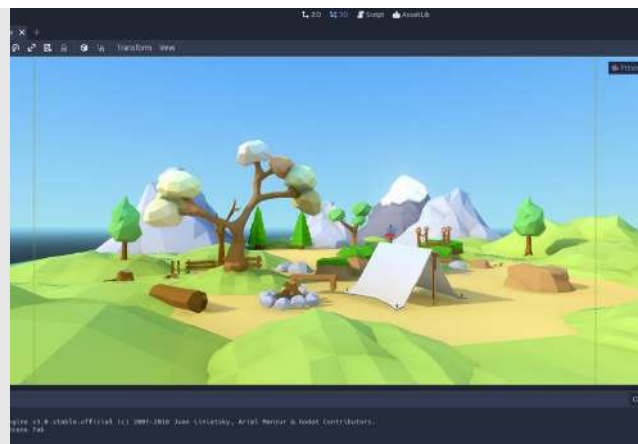
Protótipo:

Definidos os primeiros parâmetros do jogo, tanto visual quanto lógico, se faz necessário a criação de um protótipo. Este protótipo pode ser digital ou analógico. Os primeiros testes do jogo não deve ser feito somente pela equipe do jogo, mas também com possíveis interessados que não tem qualquer ligação com a equipe.



Produção:

Finalmente chegou a hora de colocar a mão na massa pra valer! Nesta fase ambas as equipes começam a desenvolver o jogo em si. Neste ponto ajustes finos tanto no visual quanto no código se faz necessário. Redefinição de alguns tópicos e até mesmo mudanças radicais em outros.



Alfa:

Terminada a produção, tendo um jogo completo tanto na parte visual quanto lógica, chegou a hora de fazer os primeiros testes do jogo. Uma equipe especializada passa um pente fino e anota qualquer bug existente.



Beta:

Depois de passada a primeira bateria de testes e os primeiros bugs corrigidos, chegou a hora de mais uma bateria de testes, mas desta vez quem irá testar o jogo são os possíveis consumidores. Por não estarem diretamente envolvidos no projeto, as análises acabam identificando problemas antes não notados. Nessa fase também é testada a jogabilidade no ponto de vista do jogador.



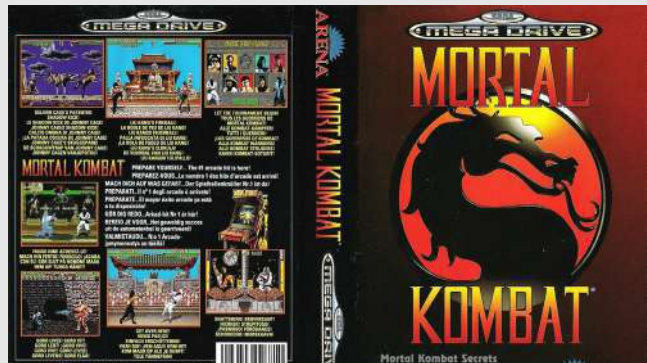
Ouro:

Agora chegou a hora boa! Esta fase é o lançamento em si do jogo. Já a maioria dos bugs corrigidos, temos o jogo em si.



Pós produção:

Esta fase serve para corrigir alguns bugs fujões que acabaram sobrando, disponibilizando para os jogadores packs de correções. Também serve para aumentar a longevidade do jogo, criando acessórios e expansões. Uma vez produzido seu jogo, como é normalmente o processo de divulgação. Na maioria dos casos são campanhas padrões de divulgação. Mas se por um



acaso a produtora for muito pequena vale a viralização nas redes sociais. Tem também os eventos especializados em jogos independentes, eu destaco 2.



Big Festival

(<http://www.bigfestival.com.br/>)

que desde 2012 vem mostrando as principais produtoras independentes Brasileiras e seus jogos.



SB Games

(<https://www.sbgames.org/>), lá tanto pesquisadore, professores, alunos e instituições se reúnem para mostrar suas produções. Estes festivais já alavancaram muitos jogos independentes no Brasil. Veja abaixo alguns exemplos.

SB Games Celeste

(<http://www.celestegame.com/>)

É um jogo de plataforma onde a jovem Madeleine tenta conquistar a montanha Celeste. Com mais de 700 fases este jogo manda super bem não somente nos gráficos mas também na jogabilidade! Disponível para Steam, Itch.io, Nintendo Switch e Xbox One.



Alkimya

(<https://www.badminions.com.br>)

É um game de RPG, ação e aventura embasado em alquimia, permitindo que o jogador possa criar suas próprias receitas, explorando um universo novo de fantasia e ciência, o Isur, que é cheio de monstros como os homúnculos e as quimeras. Você terá a chance de derrotar inimigos, desvendar enigmas e modificar o ambiente com a finalidade de se transformar num verdadeiro



Heavy Metal Machines

(<https://www.heavymetalmachines.com>)

uma mistura de jogos de carro com MOBA. Tem cenário pós-apocalíptico e carros que lutam em arenas de gladiadores. Você pode jogar como suporte, interceptador ou transportador.



Cadunico, tudo lindo! Me convenceu! Existem Software livres que me ajude a criar um jogo? Mas claro que tem! Agora sim vou fazer um pequena lista hehehehehehe!

Sobre os motores de jogos, eu já abordei este assunto nesta edição da revista - <https://maxrender.com.br/edicoes/maxrender-revista-ed08.pdf>

Para o front end podemos utilizar os seguintes softwares:

3D - Blender (blender.org)

2D - Inkscape (inkscape.org) e Gimp (gimp.org).

Acredito que consegui dar uma visão bem geral do mercado, havendo maior interesse de vocês eu posso aprofundar ainda mais o assunto.

Até a próxima!

O mercado de games no Brasil deu mais um importante passo rumo à expansão. No dia 21 de novembro, o Instituto de Desenvolvimento Tecnológico (INDT) e a Fundação Paulo Freire (FPF Tech) inauguraram um estúdio de jogos em Manaus, em parceria com a Microsoft.

O objetivo do Amazon Forest Game Studio é focar no desenvolvimento de jogos, além de fomentar a formação de competências locais. O espaço também deve promover concursos, treinamentos e premiações. Para saber mais sobre a novidade, continue a leitura.

A expansão do mercado de games no Brasil

Com quase 400 empresas no ramo, o mercado de games no Brasil já é destaque na América Latina, além de ser um dos maiores consumidores do mundo. De acordo com a consultoria Newzoo, a produção de jogos eletrônicos, consoles e acessórios para games movimentou R\$5,6 bilhões em 2018.

Pelas estimativas da 19ª Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia da Pwc, os números devem aumentar ainda mais, já que é esperado um crescimento de 5,3% até 2022.

A escolha da Manaus para receber o estúdio de jogos

Um dos primeiros pensamentos que vem à mente quando falamos em Amazonas é a riqueza da fauna e flora local, mas o estado vai muito além disso. A região representa um dos maiores polos industriais do País.

A chamada Zona Franca de Manaus conta com cerca de 700 indústrias e startups, além de gerar milhares de postos de trabalho e incentivar iniciativas tecnológicas.

Não é por acaso que a área foi escolhida pela Sony para produzir o PlayStation 3 e, agora, vai receber o estúdio de jogos por meio de uma parceria com a Microsoft. De olho no potencial do mercado, a proposta ao Amazon Forest Game Studio é:

- **Desenvolver jogos e fomentar o ecossistema da região;**
- **Movimentar a formação de competências locais;**
- **Incentivar premiações entre empreendedores digitais da área;**
- **Promover concursos e treinamentos de capacitação;**
- **Gerar reconhecimento mundial ao Amazonas na área de jogos.**

O primeiro lançamento: Kukoo Monkeys



O primeiro jogo a ser desenvolvido pelo novo estúdio de jogos de Manaus já tem nome. É o Kukoo Monkeys: The Lost Pets, que deve chegar ao mercado em 2020, para o Xbox, da Microsoft. Versões para outras plataformas podem ser lançadas posteriormente.



A equipe por trás do título é formada por profissionais de diversas áreas, desde desenvolvimento até design, arte, roteiro e 3D. A jogabilidade, por sua vez, abre duas opções para os jogadores: single ou multiplayer.

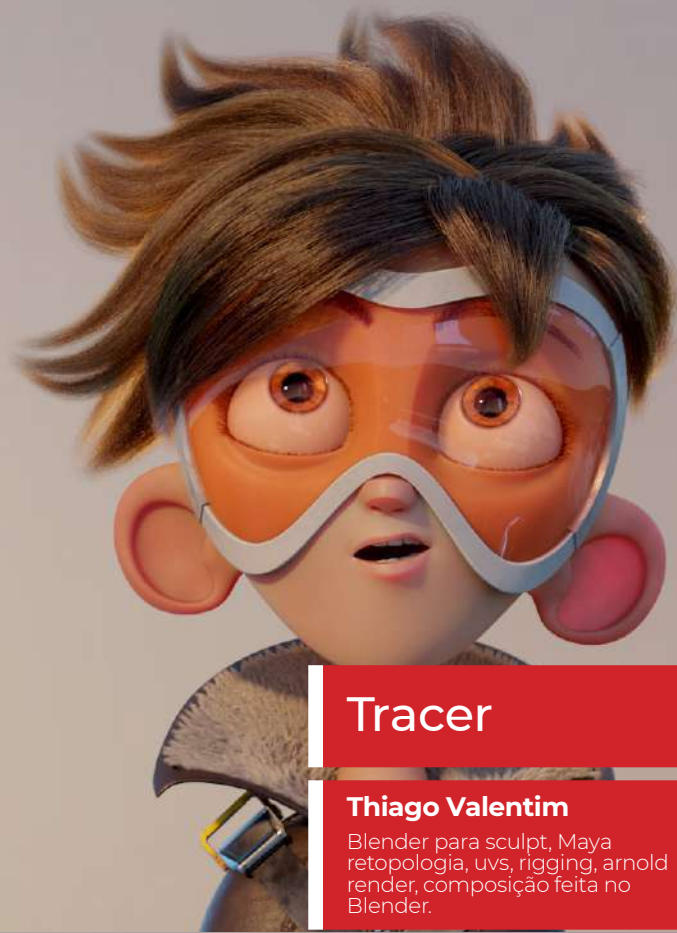
Em um mundo onde tudo é oceano, exceto por uma pequena ilha com uma única árvore, o objetivo do game é salvar os animais de estimação dos macaquinhos, que vivem nela. Para isso, os jogadores devem acessar as portas que levam a outros mundos.

Tanto a inauguração do estúdio de jogos como o lançamento do primeiro título é apenas o início de uma série de ações com o intuito de fortalecer o ecossistema de games e projetar o Amazonas como referência mundial.

Quer saber mais sobre as novidades do mundo dos games?

Acesse o nosso site e baixe outras edições da revista.





Tracer

Thiago Valentim

Blender para sculpt, Maya retopologia, uvs, rigging, arnold render, composição feita no Blender.

Portfólio

artstation.com/thiagovalentim

Trabalho inspirado no concept do @Laroza_sketches





BEAUTIFUL EYES



Serguei Krikalev

Modelagem e UVs: Zbrush e Maya
Texturização: Mari
Cabelo: Peregrine Labs Yeti
Renderizador: RenderMan
Finalização: Photoshop

Portfólio

artstation.com/krikalev
facebook.com/Krikalev

Brasil Game Show (BGS)



Não foi ao Brasil Game Show, em mais uma de suas incríveis edições, a 12ª? Não fique com raiva, compreendemos perfeitamente que você não foi por algum motivo justificável. A boa notícia é que fizemos este conteúdo para reproduzir tudo que aconteceu durante os dias do evento, para que dessa maneira, não se sinta tão por fora assim.

O Brasil Game Show, em sua décima segunda edição, aconteceu entre os dias 9 e 13 de outubro deste ano (2019), na cidade de São Paulo. Para quem ainda não sabe, trata-se de uma feira anual de videogames, a qual é organizada pelo especialista em Jogos Eletrônicos e Jornalista, Marcelo Tavares.

É considerada a maior feira do gênero na América Latina, vale dizer. Todo ano, o evento atrai organizações, escritórios e jogadores especializados no assunto do Brasil e do mundo, especialmente dos Estados Unidos. Na ocasião de 2019, também trouxe atores, um deles foi Ned Luke, que atua como personagem no aclamado jogo GTA V.

BGS 2019

O BGS 2019 contou com uma programação rica, que envolveu uma série de atividades. Abaixo, listamos quais foram elas para que sinta o que rolou nesse grande evento:

Lançamentos e destaques de jogos

Durante os dias do evento, aconteceram lançamentos e destaques de jogos, por

exemplo, Fortnite, Death Stranding, Gear 5, Luigi's Mansion 3, Marvel Avengers e Free Fire, jogo que tem feito um grande sucesso nos últimos meses.

Além disso, diversos campeonatos também têm ocorrido entre jogadores espalhados por todo o Brasil.

A lista de jogos é exemplificativa, o que significa dizer que diversos outros foram lançados. Para conferir a lista completa, acesse este link (<https://www.brasilgameshow.com.br/lancamentos/>).

Palestras e convidados especiais

No BGS 2019, diversas autoridades em jogos eletrônicos foram convidadas para proferir palestras ou falar curtas, mas que fossem capazes de mediar conhecimento e estimular os brasileiros com referência à atuação nesse campo de trabalho.

Entre eles, podemos destacar John Homero, que atua como gamer designer de jogos como Doom e Quake; Al Lowe, programador; Charles Martiner, ator e dublador do jogo Mario. Autoridades que fazem a diferença na vida daqueles que amam jogos.

Campeonatos

No evento, também rolaram diversos campeonatos de jogos consagrados no meio, como CS:GO, Mortal Kombat, Crossfire e Gears of War 5.

Dia 9



CS GO (Feminino);

Dia 10



CS:GO (Masculino);

Dia 11



Crossfire e Gears of War 5;

Dia 12



Mortal Kombat e Gears of War 5

A distribuição dos campeonatos na décima segunda edição do BGS ficou assim: Esse foi um resumo dos principais fatos ou acontecimentos do BGS 2019. Como vimos, rolou campeonatos, palestras e lançamentos de jogos, seguindo um estilo de funcionamento parecido com as edições anteriores.

Agora que sabe o que aconteceu no evento, compartilhe com os seus amigos e se planeje

para a décima terceira edição, a ser realizada em 2020.

Para ficar por dentro de notícias relacionadas a esse universo, não deixe de acompanhar as publicações em nosso site ou de baixar a nossa revista.



Esse foi um trabalho de conclusão de curso na CGMA, com o Peter Zoppi, mas como em todo trabalho, passei algum tempo coletando referências para o projeto e em seguida, iniciei meus sketches no Zbrush e fiz algumas renderizações direto no Maya, usando o RenderMan, para saber como o modelo estava se comportando em determinadas condições de luz. Quando tudo estava dentro do esperado iniciei o meu processo de texturização no Mari através de projeções simples e também algumas projeções procedurais e sempre testando direto no RenderMan para saber como tudo está se saindo quando aplicado. Esse é meu workflow base para todo projeto: ZBrush, Render, Texturização, render, cabelo, render. Todo cabelo no processo da Pharah foi feito com Ornatrix que com certeza me oferece uma flexibilidade e recursos bem grande na hora do Grooming. Nas roupas foi usado Marvelous em conjunto com ZBrush para os detalhes. Para finalizar, uso Photoshop para fazer a composição final, que no geral se resume à correção de cores e adição de alguns efeitos de lente. Espero que isso ajude de alguma forma.

CASUAL PHARAH



Serguei Krikalev

Modelagem e UVs: Zbrush e Maya
Texturização: Mari e Substance
Painter Cabelo: Ornatrix Renderizador:
RenderMan Finalização: Photoshop

Portfólio

artstation.com/krikalev
facebook.com/Krikalev



Após as feiras E3, considerada o maior evento de games do mundo, e a Brasil Game Show, que é a maior conferência do gênero aqui na América Latina, os gamers já começam a falar dos jogos de videogame mais esperados para 2020.

O calendário do ano que vem está recheado de lançamentos e tem, inclusive, game que vai receber versão remasterizada, como Final Fantasy VII Remake, e jogos que vão ganhar sequência, como The Last of Us 2.

A lista traz títulos para PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch e PC. Para ajudar você a se organizar e a preparar o bolso, fizemos um ranking com os cinco games mais esperados e os lançamentos confirmados para 2020.

Aproveite!

Top 5

JOGOS MAIS ESPERADOS PARA 2020

Estamos no final do ano e 2020 já promete com jogos para todas as gerações de consoles e os mais variados gêneros: RPG, ação e aventura, survival horror, entre outros. A seguir, confira os cinco títulos mais esperados por ordem de lançamento.

1 Dragon Ball Z: Kakarot



O universo de Goku e seus amigos ganha uma adaptação da Bandai Namco, que promete agradar os fãs da série e deixar uma pitada de nostalgia. Momentos clássicos saem da tela da TV diretamente para o jogo, que mistura batalhas a elementos de aventura.

Lançamento: 17/01

Plataforma: PS4, Xbox One e PC

2 Final Fantasy VII Remake



Quem acompanha os games da Square Enix, sabe que Final Fantasy VII é um clássico entre os fãs. E não é de hoje que esperamos um remake. O roteiro é cativante, os personagens têm carisma e dá vontade de jogar por horas a fio. Imagine ver tudo isso com os gráficos atuais?

Lançamento: 03/03

Plataforma: PS4

3 Watch Dogs Legion



Em seu terceiro título, a franquia Watch Dogs, da Ubisoft, leva o jogo para uma Londres com drones de um lado para o outro. Sabemos que em cenários assim sempre tem a resistência, não é mesmo? Pois, no game, qualquer um pode ser recrutado para lutar. Quem está pronto?

Lançamento: 06/03

Plataforma: PS4, Xbox One, Google Stadia e PC

4 Cyberpunk 2077



O jogo criou expectativas quando o primeiro trailer foi lançado pela CD Projekt, em 2013. De lá para cá, tivemos imagens, vídeos e detalhes do enredo. O “boom” veio com a apresentação do game durante a E3 2019, que ficou por conta do ator Keanu Reeves, no palco e dentro do jogo.

Lançamento: 16/04

Plataforma: PS4, Xbox One, Google Stadia e PC

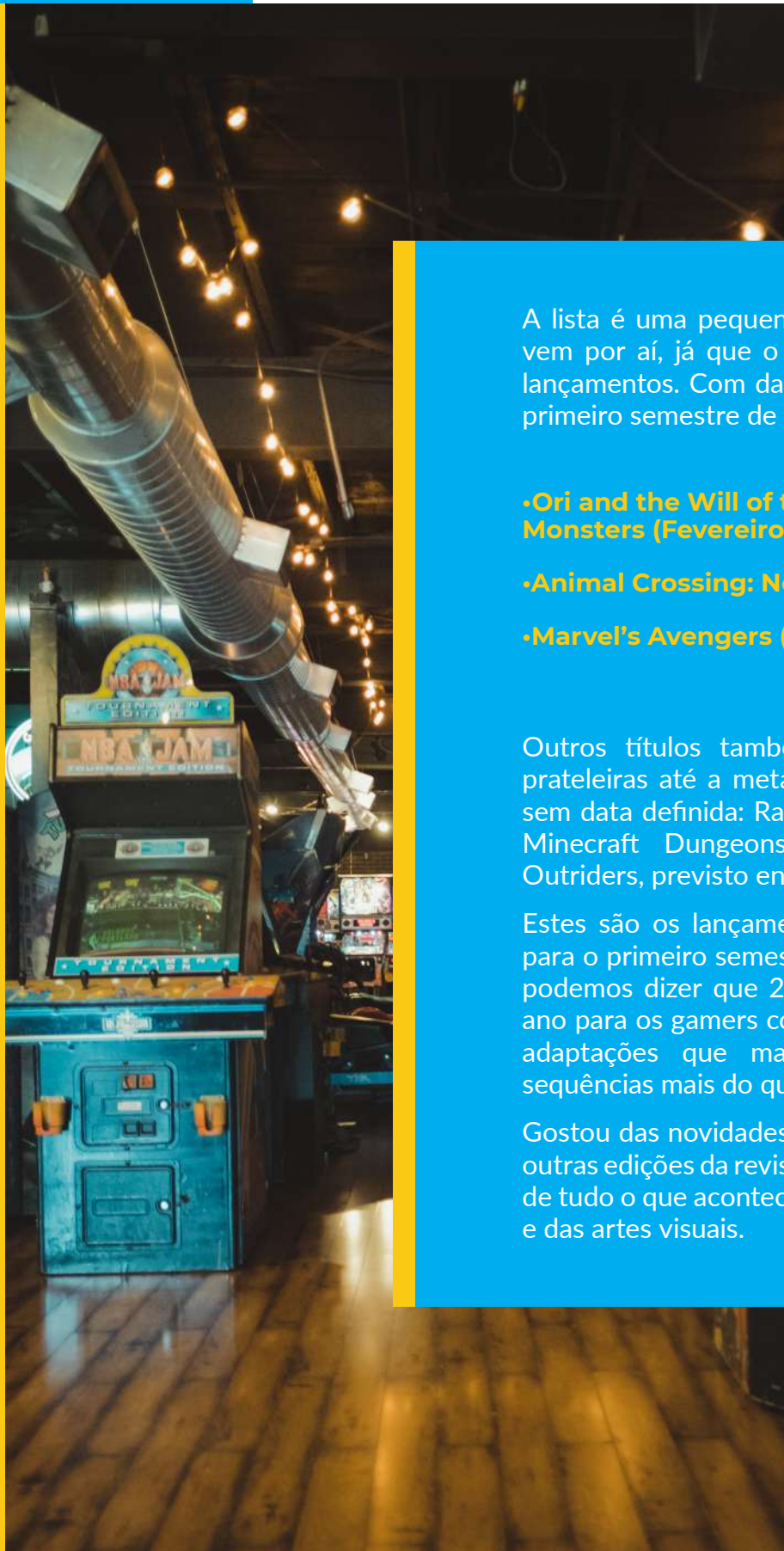
5 The Last of Us 2



Quando foi lançado pela Naughty Dog, The Last of Us deu o que falar e deixou todo mundo na ansiedade, esperando por uma sequência. Veremos a Ellie novamente, mas dessa vez, em uma versão adulta e como protagonista do jogo mais aguardado de todos os tempos.

Lançamento: 29/05

Plataforma: PS4



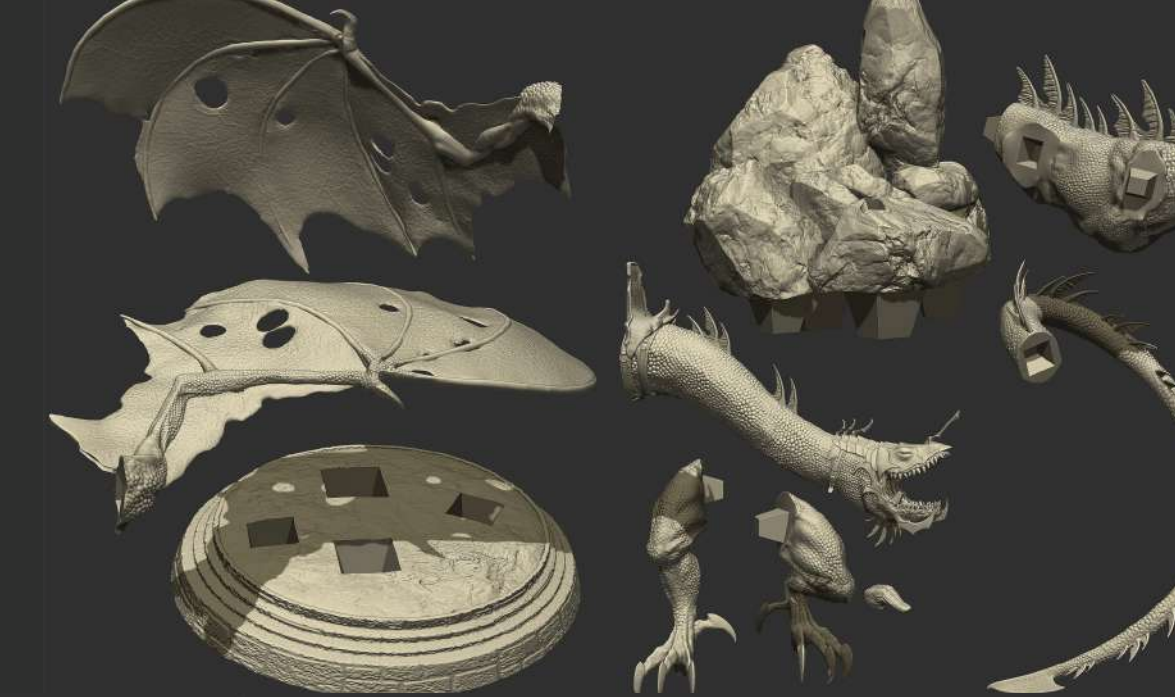
A lista é uma pequena parcela de tudo que vem por aí, já que o ano está recheado de lançamentos. Com datas confirmadas para o primeiro semestre de 2020 ainda temos:

- **•Ori and the Will of the Wisps e Gods & Monsters (Fevereiro);**
- **•Animal Crossing: New Horizons (Março);**
- **•Marvel's Avengers (Maio).**

Outros títulos também devem invadir as prateleiras até a metade do ano, mas ainda sem data definida: Rainbow Six: Quarantine, Minecraft Dungeons, Trials of Mana e Outriders, previsto entre junho e agosto

Estes são os lançamentos previstos apenas para o primeiro semestre. Pela lista de jogos, podemos dizer que 2020 deve ser um bom ano para os gamers com a volta de clássicos, adaptações que marcaram a infância e sequências mais do que aguardadas.

Gostou das novidades? Acesse o site e baixe outras edições da revista para ficar por dentro de tudo o que acontece no mundo dos games e das artes visuais.



NAZGUL



Erick Vieira
Software usados:
Zbrush, 3DSMax,
Keyshot

Portfólio
artstation.com/erickvieira
[instagram.com/erickvieiraart](https://www.instagram.com/erickvieiraart)
[facebook.com/arerrickvieira](https://www.facebook.com/arerrickvieira)





Fireflies

O Smart Studio é uma das vertentes dentro da Smarttech, uma escola de computação gráfica localizada no Grande ABC.

ORIGENS

Em 2016 o estúdio foi criado com o intuito de fomentar o mercado brasileiro com a produção e o desenvolvimento de jogos digitais multiplataforma tanto de autoria própria quanto no atendimento aos mais diversos clientes e seus projetos. Nosso maior compromisso é ser a referência na capacitação profissional e na expansão do mercado com a produção e desenvolvimento de jogos nacionais.

Atualmente o estúdio conta com uma equipe de quatro profissionais:

Victor (diretor de arte/concept artist)

Bruno (modelador 3D/level designer)

Alan (programador/level designer)

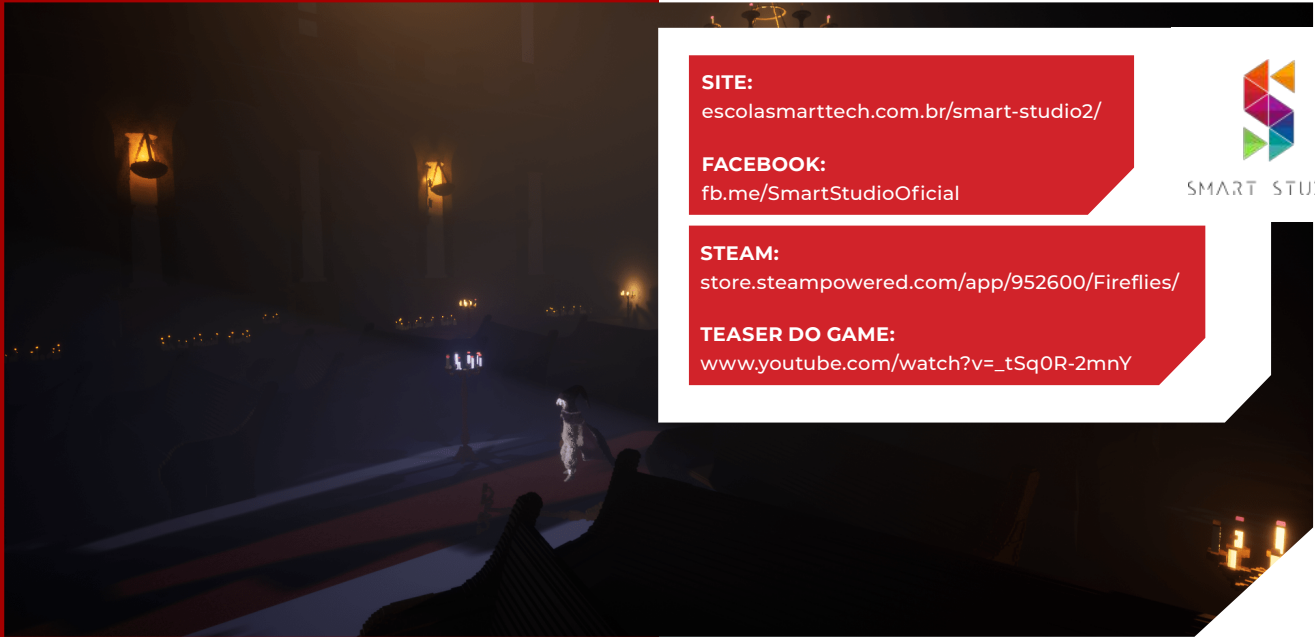
Thiago (animador 3D/rigger)

Resumo e visão geral do game:

Fireflies é um game de plataforma desenvolvido na Unreal, possui um estilo de arte em voxel apresentando uma atmosfera densa e cheia de cantos perigosos. Através de inspirações em jogos como Inside, The little Nightmares entre outros, o jogo também trás foco narrativo/interpretativo, cujos desenvolvedores querem que os jogadores sejam capazes de criar suas próprias teorias e argumentos sobre a história.



No jogo você controlará um personagem perdido que lida com experiências dolorosas e que logo se vê em uma perigosa jornada encarando um mundo misterioso que foi regido por sentimentos distorcidos e confusos, porém ele não estará sozinho nessa busca.



SITE:
escolasmarttech.com.br/smart-studio2/

FACEBOOK:
fb.me/SmartStudioOficial

STEAM:
store.steampowered.com/app/952600/Fireflies/

TEASER DO GAME:
www.youtube.com/watch?v=_tSq0R-2mnY



SMART STUDIO



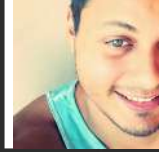
O game está completando seu segundo ano de desenvolvimento, sendo iniciado no fim de 2017 e atualmente já está entrando nos estágios finais da produção. Neste ano o estúdio teve participação em eventos como a SPIN e GDBR em São Paulo onde os desenvolvedores apresentaram o primeiro teaser do jogo.

Em Março de 2020, Fireflies estará na GDC em São Francisco, Califórnia. Com o lançamento previsto para 2020, porém sem uma data definida, o estúdio ainda pretende lançar uma demo jogável aberta ao público antes do seu lançamento oficial. Inicialmente os desenvolvedores querem lançá-lo para PC's na plataforma da Steam, pois o objetivo sempre foi atingir o mercado em um nível global, entretanto existem possibilidades do jogo ser lançado para outras plataformas no futuro, tudo irá depender de como o Fireflies vai ser recebido pelos jogadores.





HUGH LAURIE



Erick Vieira

Software usados:
Zbrush, 3DSMax,
Keyshot

Portfólio

artstation.com/erickvieira
[instagram.com/erickvieiraart](https://www.instagram.com/erickvieiraart)
[facebook.com/arerrickvieira](https://www.facebook.com/arerrickvieira)





Colabore
com a
comunidade
enviando
seu asset
e Blueprints

REPOSITÓRIOS ASSETS + BLUEPRINTS